

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMPAHAN.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x

BAB 1 PENDAHULUAN ..	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah	2
BAB 2 ANALISIS DAN PERANCANGAN ..	3
2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	3
2.2 Sistem Pendukung.....	3
2.2.1 Sistem Perangkat Lunak..	3
2.2.1 Sistem Perangkat Keras.....	4
2.2.3 Perangkat Mobile (Device).....	4
2.3 Rancangan.....	4
2.3.1 Rancangan Halaman Utama.....	5
2.3.2 Rancangan Halaman Pilih Level..	5
2.3.3 Rancangan Halaman Level Satu ..	6
2.3.4 Rancangan Halaman Level Dua.....	6
2.3.5 Rancangan Halaman Level Tiga..	7
2.3.6 Rancangan Halaman Pause ..	7
2.3.7 Rancangan Halaman Menang.....	8
2.3.8 Rancangan Halaman Kalah.....	8
BAB 3 IMPLEMENTASI.....	9
3.1 Cara Kerja Sistem	9
3.1.1 Pengertian Kelas Config.lua.....	9
3.1.2 Pengertian Kelas Main.lua..	10
3.1.3 Pengertian Build.setting..	10

3.2 Alur Jalanya Program.....	10
3.3 Cara Menjalankan Program / Aplikasi	14
3.4 Halaman Utama	15
3.4.1 Tombol Help.....	16
3.4.2 Halaman Pilih Level	17
3.4.4 Halaman Play.....	18
3.4.5 Halaman Menang.....	20
3.4.6 Halaman Kalah	21
3.4.7 Perhitungan Skor.....	23
3.5 Tingkatan Level.....	24
3.5.1 Tampilan game level 1..	25
3.5.2 Tampilan game level 2...	26
3.5.3 Tampilan game level 3...	27
BAB IV PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan.....	28
4.2 Saran	28

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Rancangan Halaman Utama.....	5
Gambar 2.3.2 Rancangan Halaman Pilih Level	5
Gambar 2.3.3 Rancangan Halaman Level Satu..	6
Gambar 2.3.4 Rancangan Halaman Level Dua...	7
Gambar 2.3.5 Rancangan Halaman Level Tiga.....	7
Gambar 2.3.6 Rancangan Halaman Pause.....	7
Gambar 2.3.7 Rancangan Halaman Menang.	8
Gambar 2.3.8 Rancangan Halaman Kalah.....	8
Gambar 3.4 Halaman Utama.....	15
Gambar 3.4.1 Halaman Help.....	16
Gambar 3.4.2 Halaman Pilih Level	17
Gambar 3.4.4 Halaman Play.....	19

Gambar 3.4.5 Halaman Menang.....	21
Gambar 3.4.6 Halaman Kalah...	21
Gambar 3.5.1 Halaman Level Satu.....	25
Gambar 3.5.2 Halaman Level Dua...	26
Gambar 3.5.3 Halaman Level Tiga.....	27